AYANA

☐ Tir Sécurisé

Tuez un Ennemi avec une Attaque Armée à Portée Effective depuis une case 🛡.

Lisez le Souvenir d'Ayana **01**, page **22**.

☐ Travail en Douceur

Lors d'un même Tour, tuez 2 Ennemis et utilisez la capacité « Glissade ».

Lisez le Souvenir d'Ayana **02**, page **22**.

☐ Retrait du Corps à Corps

Commencez votre Tour en ayant 3 Ennemis à Portée 2 ou moins, et terminez ce même Tour hors de la LdV des Ennemis.

Lisez le Souvenir d'Ayana **03**, page **22**.

☐ Matos, Tripes et Fusillades

Lors d'un même Tour, effectuez une Action avec un Artefact, une avec un Objet et une avec une Arme.

Lisez le Souvenir d'Ayana **04**, page **23**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir d'Ayana 05, page 23.

BORSUK

Amasseur d'Artefacts

Équipez-vous d'un Artefact que vous venez de récupérer dans une Anomalie, tout en ayant déjà 2 autres Artefacts équipés.

Lisez le Souvenir de Borsuk **01**, page **10**.

Chemin Irradié

Dans une case ☢, ne perdez aucun PV à la suite de l'Attaque d'un Ennemi.

Lisez le Souvenir de Borsuk **02**, page **10**.

Adepte des Anomalies

Entrez dans une case Anomalie dotée d'un symbole ✖ visible, sans activer celle-ci.

Lisez le Souvenir de Borsuk **03**, page **10**.

Utiliser l'Environnement

Utilisez l'Action de Base « Leurre » pour déplacer un Ennemi dans une case Anomalie et activer celle-ci.

Lisez le Souvenir de Borsuk **04**, page **11**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Borsuk 05, page 11.

CHORT

☐ **Traquer sa Némésis**

Lors d'un même Tour, attaquez deux fois un Ennemi marqué d'un .

Lisez le Souvenir de Chort **01**, page **24**.

☐ **Coup de Grâce**

Tuez un Ennemi déjà doté d'un avant votre Attaque.

Lisez le Souvenir de Chort **02**, page **24**.

☐ **Calme dans la Tempête**

Ne perdez aucun PV à la suite de l'Attaque d'un Ennemi marqué d'un .

Lisez le Souvenir de Chort **03**, page **24**.

☐ **Les Yeux dans les Yeux**

Terminez votre Tour dans la case d'un Ennemi marqué d'un , sans avoir aucun autre Stalker ou Ennemi en LdV.

Lisez le Souvenir de Chort **04**, page **25**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Chort 05, page 25.

ÉTINCELLE

☐ Comme Prévu

Utilisez l'Action de Base « Leurre » pour déplacer un Ennemi dans une case contenant l'un de vos pions Piège.

Lisez le Souvenir d'Étincelle **01**, page **20**.

☐ Nettoyage Explosif

Tuez au moins 2 Ennemis avec un seul Objet Grenade Frag.

Lisez le Souvenir d'Étincelle **02**, page **20**.

☐ Immobilisation Flash bang

Infligez un à moins 3 Ennemis avec un seul Objet Flash bang.

Lisez le Souvenir d'Étincelle **03**, page **20**.

☐ Frappe Nuage de Fumée

Tuez un Ennemi, puis terminez votre Tour dans une case .

Lisez le Souvenir d'Étincelle **04**, page **20**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir d'Étincelle 05, page 21.

MAMON

☐ Baroud d'Honneur

Tuez un Ennemi alors qu'il ne vous reste que 4 PV ou moins.

Lisez le Souvenir de Mamon **01**, page **18**.

☐ Élimination au Corps à Corps

Tuez un ennemi avec l'Action de Base « Poignard »
tout en étant dans la LdV d'au moins un autre Ennemi.

Lisez le Souvenir de Mamon **02**, page **18**.

☐ Plongeon Dangereux

Entrez dans une case contenant un Ennemi et un symbole Anomalie visible, sans activer l'Anomalie.

Lisez le Souvenir de Mamon **03**, page **18**.

☐ Assaut du Loup Solitaire

Lors d'un même Tour, tuez 2 Ennemis sans avoir aucun autre Stalker à Portée 3 ou moins.

Lisez le Souvenir de Mamon **04**, page **19**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Mamon 05, page 19.

MATIS

Reconnaissance

Révélez un X en utilisant l'Action « C'est Quoi ? »

Lisez le Souvenir de Matis **01**, page **16**.

Configuration Personnalisée

Équipez-vous d'un Accessoire d'Arme que vous venez de récupérer d'un ?, tout en ayant déjà un autre Accessoire d'Arme équipé.

Lisez le Souvenir de Matis **02**, page **16**.

In Extremis

Tuez un Ennemi situé dans une case contenant un autre Ennemi et un ?.

Lisez le Souvenir de Matis **03**, page **16**.

Pillage Périlleux

Recevez un pion ? tout en étant dans la LdV d'au moins 2 Ennemis.

Lisez le Souvenir de Matis **04**, page **17**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Matis 05, page 17.

MILADY

☐ Élimination Furtive

Lors d'un même Tour, tuez un Ennemi en ayant la capacité « Infaillible » active après avoir effectué l'Action « Furtivité ».

Lisez le Souvenir de Milady **01**, page **12**.

☐ Exposition et Immobilisation

Lors d'un même Tour, infligez un et un à un même Ennemi.

Lisez le Souvenir de Milady **02**, page **12**.

☐ Maîtrise du Tir

Tuez un Ennemi situé dans la case d'un autre Stalker et à Portée 4+ de vous.

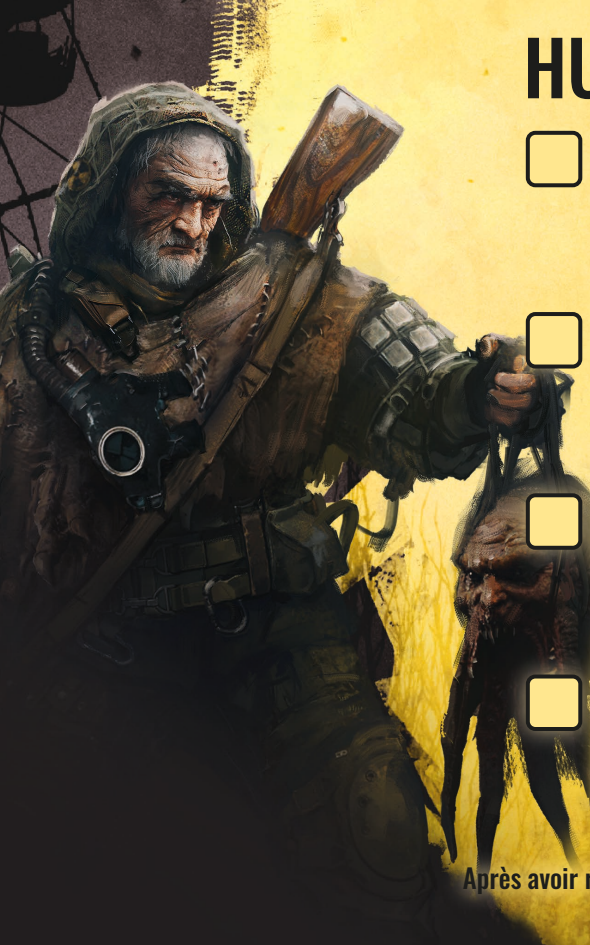
Lisez le Souvenir de Milady **03**, page **12**.

☐ Balayage de Précision

Lors d'un même Tour, tuez 2 Ennemis à Portée Effective à l'aide d'Attaques Armées.

Lisez le Souvenir de Milady **04**, page **13**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Milady 05, page 13.



HULYASH

Appât et Élimination

Lors d'un même Tour, utilisez l'Action de Base « Leurre » pour déplacer un Ennemi, puis attaquez-le.

Lisez le Souvenir d'Hulyash **01**, page **30**

Menace Mutante

Lors d'un même Tour, tuez un Ennemi Mutant avec l'Action « Hache », et tuez un autre Mutant avec une Attaque Armée.

Lisez le Souvenir d'Hulyash **02**, page **30**

Infiltrateur Silencieux

Lors d'un même Tour, franchissez une , et attaquez un Ennemi avec l'Action « Hache ».

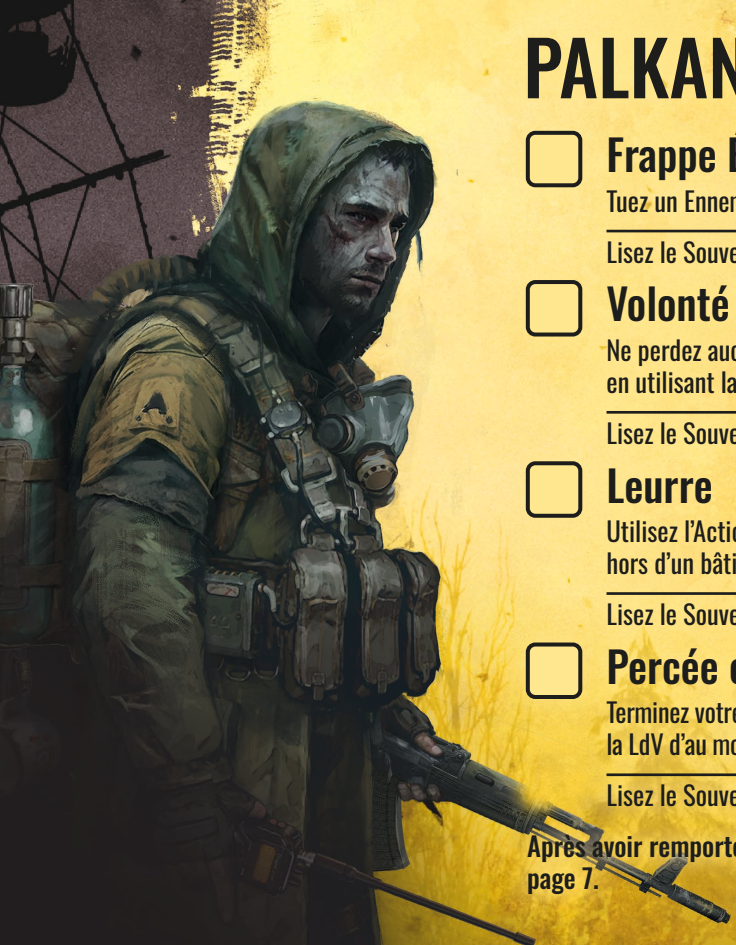
Lisez le Souvenir d'Hulyash **03**, page **30**.

Depuis les Ombres

Commencez votre Tour dans une case , puis tuez un Ennemi Mutant avec l'Action « Hache » lors de ce même Tour.

Lisez le Souvenir d'Hulyash **04**, page **31**

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir d'Hulyash 05, page 31.



PALKAN

☐ Frappe Éclair

Tuez un Ennemi à l'aide de l'Action « Tir Éclair ».

Lisez le Souvenir de Palkan **01**, page **6**.

☐ Volonté Incoercible

Ne perdez aucun PV à la suite de l'Attaque d'un Ennemi en utilisant la capacité « Esprit d'Équipe ».

Lisez le Souvenir de Palkan **02**, page **6**.

☐ Leurre

Utilisez l'Action de Base « Leurre » pour déplacer un Ennemi hors d'un bâtiment.

Lisez le Souvenir de Palkan **03**, page **6**.

☐ Percée et Dégagement

Terminez votre Tour dans une case 🛡 tout en étant dans la LdV d'au moins 2 Ennemis.

Lisez le Souvenir de Palkan **04**, page **7**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Palkan 05, page 7.

SVETA

☐ Double Élimination

Lors d'un même Tour, tuez 2 Ennemis à l'aide d'une Arme ▮▮▮▮.

Lisez le Souvenir de Sveta **01**, page **8**.

☐ Bon Positionnement

Lors d'un même Tour, tuez un Ennemi après vous être déplacé dans une case 🛡 en utilisant la capacité « Progression Tactique ».

Lisez le Souvenir de Sveta **02**, page **8**.

☐ Regarde Comment On Fait

Tuez un Ennemi dans votre case tandis qu'un autre Stalker s'y trouve également.

Lisez le Souvenir de Sveta **03**, page **8**.

☐ Au Cœur de la Mêlée

Terminez votre Tour en ayant au moins 3 ennemis à Portée 1 ou moins.

Lisez le Souvenir de Sveta **04**, page **9**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Sveta 05, page 9.

TARAS

Bon pour la Santé

Lors d'un même Tour, effectuez les Actions de 2 Objets **Nourriture** différents.

Lisez le Souvenir de Taras **01**, page **28**.

Vengeance

Tuez un Ennemi tandis qu'un autre Stalker affecté d'une Lésion Critique se trouve à Portée 3 ou moins de celui-ci.

Lisez le Souvenir de Taras **02**, page **28**.

En Première Ligne

Lors d'un même Round, tuez 2 Ennemis avant qu'aucun autre Stalker n'effectue son Tour.

Lisez le Souvenir de Taras **03**, page **28**.

Main Secourable

Donnez à un autre Stalker doté de 4 PV ou moins une combinaison au choix de 3 Objets **Médicaux** et/ou Chargeurs.

Lisez le Souvenir de Taras **04**, page **29**

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Taras 05, page 29.

VELET

Collectionneur Compulsif

Ayez au moins 9 Objets différents dans votre Sac à Dos.

Lisez le Souvenir de Velet **01**, page **26**.

Double Détonation

Lors d'un même Tour, effectuez l'Action « Lancer » de 2 Objets différents.

Lisez le Souvenir de Velet **02**, page **26**.

Pilleur d'Anomalie

Recevez un ? dans une case contenant un symbole Anomalie.

Lisez le Souvenir de Velet **03**, page **26**.

Accroc du Bricolage

Ayez au moins 4 Accessoires différents équipés en même temps.

Lisez le Souvenir de Velet **04**, page **27**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Velet 05, page 27.

VITER

☐ Dans le Mille

Quand vous attaquez avec une Arme à Portée Effective, obtenez le nombre maximal de ★ sur chaque ⬢.

Lisez le Souvenir de Viter **01**, page **14**.

☐ Pionnier

Entrez dans une case Anomalie dotée d'au moins 2 symboles recouverts par des 🧨.

Lisez le Souvenir de Viter **02**, page **14**.

☐ Tir Désespéré

Tuez un Ennemi avec une Attaque qui dépense le dernier ■ de votre Arme équipée.

Lisez le Souvenir de Viter **03**, page **14**.

☐ Calme au Cœur du Chaos

Entrez dans la case d'un centre d'Anomalie et perdez des PV à la suite de l'Activation de l'Anomalie.

Lisez le Souvenir de Viter **04**, page **14**.

Après avoir remporté tous les Trophées, lisez le Souvenir de Viter 05, page 15.